

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA SUNAN
PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/ 2013**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Inovia Nurul Vebianti
NIM 09111244038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA. SUNAN PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/2013” yang disusun oleh Inovia Nurul Vebianti, NIM 09111244038 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP. 19700101 199903 1 001

Yogyakarta, 25 Agustus 2013
Pembimbing II



Eka Sapti C.N, MM., M. Pd.
NIP. 19771020 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi menerima ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2013
Yang menyatakan,



Inovia Nurul Vebianti
NIM. 09111244038

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA. SUNAN PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/2013” yang disusun oleh Inovia Nurul Vebianti, NIM 09111244038 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		4-10-2013
Martha Christianti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		4-10-2013
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Penguji Utama		3-10-2013
Eka Sapti C., MM., M. Pd.	Penguji Pendamping		4-10-2013

Yogyakarta, 21 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Orang kreatif selalu berimajinasi dan memanfaatkannya untuk menciptakan kreativitas (twit bijak)

Berusaha dan berdoa adalah kunci sebuah kesuksesan
(penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Ibu dan Ayah tercinta yang senantiasa memberikan do'a restu dan kasih sayang yang melimpah kepadaku
2. Almamaterku UNY

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA. SUNAN
PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh
Inovia Nurul Vebianti
NIM. 09111244038

ABSTRAK

Kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa Kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa yang berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B2 RA. Sunan Pandanaran. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 7 anak (25%) dengan kriteria bintang 4. Pada Siklus I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan *play dough* pada anak, kemudian memberikan contoh permainan konstruktif pada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif. Pada Siklus II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan *lego*. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan kreativitas yang didapat pada Siklus I yaitu 11 anak (39%) dan pada Siklus II peningkatan kreativitas menjadi 23 anak (82%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif didukung oleh indikator kreativitas. Selain itu keberhasilan dalam penelitian adalah adanya motivasi dari guru dan pendampingan kepada anak agar anak memiliki rasa percaya diri.

Kata kunci: *kreativitas, permainan konstruktif*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, ridho serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya suatu usaha maksimal, bimbingan serta bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Koordinator Prodi PG-PAUD yang telah menyetujui skripsi ini.
3. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag selaku dosen Pembimbing I atas waktu dan kesabaran yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Eka Sapti Cahya Ningrum, MM., M. Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Hj. Rustiyah, S. Pd selaku Kepala TK dan semua guru-guru RA. Sunan Pandanaran yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Partini, S. Ag dan ibu Hj. Eliya Zulfa selaku guru kelas Kelompok B2, terima kasih telah berpartisipasi dalam proses penelitian.

7. Anak-anak kelompok B2 RA. SUNAN PANDANARAN, yang telah membantu proses penelitian.
8. Ibu, ayah dan adikku terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang yang tak henti-hentinya diberikan padaku
9. Mas Rohmad yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Sahabatku Cengli (Sadiah, Astri, Jeslin, Nur, Eka, Ling-ling) terima kasih atas semangat, dukungan dan saran-saran yang kalian berikan padaku. Yakinlah semua akan indah pada waktunya.
11. Sahabatku Reny terima kasih sudah wira-wiri mengantarku dan dukungan yang kamu berikan padaku.
12. Teman-teman PG-PAUD khususnya Kelas B angkatan 2009 yang telah berbagi suka, duka, serta pengalaman yang berharga bagiku.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian pengantar dari penulis, semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi pengembangan dunia pendidikan. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan, maka saran dan kritik membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2013
Penyusun

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I .PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional	6

BAB II . KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik	8
1. Tinjauan Tentang Kreativitas	8
a. Pengertian Kreativitas.....	8
b. Proses Kreatif.....	9
c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	10
d. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas	11

e. Karakteristik Anak Kreatif.....	12
2. Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif	15
a. Pengertian Permainan	15
b. Tahapan Perkembangan Bermain	16
c. Ciri-ciri Bermain	17
d. Manfaat Permainan	18
e. Prinsip Bermain Kreatif	21
f. Pengertian Permainan Konstruktif	21
g. Jenis-jenis Permainan Konstruktif	23
h. Ciri-ciri Permainan Konstruktif	24
i. Manfaat Permainan Konstruktif.....	25
3. Tinjauan Tentang Karakteristik Anak Usia Dini	27
4. Langkah-langkah Pembelajaran	29
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	34
B. Tahap Penelitian	35
C. Setting Penelitian.....	38
D. Subjek Penelitian.....	38
E. Metode Pengumpulan Data	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	42
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	46
2. Data Tenaga Pengajar dan Siswa	46

3. Deskripsi Data Sebelum Tindakan	47
4. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	49
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	49
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	59
B. Pembahasan	70
C. Keterbatasan Penelitian	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	81
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Kreativitas	39
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kreativitas Anak	41
Tabel 3. Daftar Dokumentasi	42
Tabel 4. Hasil Observasi Kondisi Awal	48
Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus I	56
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan dan Siklus I	57
Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II	66
Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II	67
Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	69

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian.....	33
Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan	35
Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.	69
Gambar 4. Kondisi Awal Sebelum Tindakan	121
Gambar 5. Kondisi Awal Sebelum Tindakan	121
Gambar 6. Kegiatan Anak Saat Membuat Matahari	122
Gambar 7. Kegiatan Anak Saat Membuat Bulan	122
Gambar 8. Kegiatan Anak Saat Membuat Benda-benda Langit Secara Berkelompok	123
Gambar 9. Kegiatan Anak Saat Membuat Benda-benda Langit Secara Berkelompok	123
Gambar 10. Kegiatan Anak Saat Membuat Bentuk Menggunakan <i>Lego</i> ...	124
Gambar 11. Hasil Karya Anak Saat Membuat Bentuk Menggunakan <i>Lego</i>	124
Gambar 12. Kegiatan Anak Saat Membuat Bentuk Menggunakan <i>Lego</i> Secara Berkelompok	125
Gambar 13. Hasil Karya Anak Saat Membuat Bentuk Secara Berkelompok	125

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian	87
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	100
Lampiran 4. Format Penilaian.....	105
Lampiran 5. Dokumentasi	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah penerus perjuangan bangsa. Mereka kelak yang akan membangun bangsa dan negara ini menjadi bangsa dan negara yang maju dan bisa berkompetisi dikancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya.

Undang-undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan :

“Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada

orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Berdasarkan pengamatan awal di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran yang berjumlah 28 siswa, kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas, terdapat 15 anak yang pada saat menyusun pola, anak-anak masih terlihat menyusun dengan pola terbalik pada saat ditempel belum sesuai dengan tempat yang disediakan. Kemudian pada saat menggambar, anak-anak masih ada yang meniru gambar milik teman yang lain dan mewarnainya sama persis dengan temannya.

Dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh guru. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKA yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih menekankan pada membaca dan menulis. Metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Pemberian Lembar Kerja Anak (LKA) yang terlalu sering juga membuat anak merasa bosan dan jenuh. Permainan konstruktif juga masih jarang digunakan di RA Sunan Pandanaran, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan

lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan “permainan”. Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak).

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, *play dough*, dan cat.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan konstruktif yang dipentingkan adalah kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, *lego*, dan plastisin. Permainan konstruktif ini tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari para pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Dalam membantu anak mewujudkan kreativitasnya, guru perlu menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan kreatif anak sejak dini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif juga sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini. Dan guru juga sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi di atas peneliti melakukan penelitian tentang Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 Di RA Sunan Pandanaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti :

1. Kreativitas anak di RA Sunan Pandanaran Kelompok B2 masih perlu ditingkatkan lagi.
2. Anak-anak masih terlihat menyusun dengan pola terbalik pada saat ditempel belum sesuai dengan tempat yang disediakan.
3. Anak-anak masih meniru hasil karya temannya.

4. Guru menjelaskan masih menggunakan LKA yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak.
5. Permainan konstruktif masih kurang variatif, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B2 RA. Sunan Pandanaran?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas melalui permainan konstruktif di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas
- 2) Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan konstruktif

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

G. Definisi Operasional

1. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta dan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan permainan. Permainan merupakan sebuah kegiatan bagi anak-anak yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk

menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2. Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk atau menciptakan sebuah bentuk atau hasil karya tertentu. Berbagai manfaat dapat diperoleh dalam permainan konstruktif, salah satunya adalah kemampuan anak untuk berdaya cipta atau kreatif. Permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah anak dapat membuat bentuk menggunakan *play dough* dan *lego*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1) Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu (Depdiknas, 2005: 599). Lawrence (dalam Suratno, 2005: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.

Berbeda dengan Lawrence, Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005: 16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Suratno (2005: 24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang

sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Dari pengertian kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

b. Proses Kreatif

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 16-17) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Utami Munandar, 1999: 113) adalah:

1) Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- b) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan. Dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- c) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkannya.

Hurlock (1978: 11) mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :

1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3) Dorongan

Anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

4) Sarana

Sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam kreativitas.

d. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Anak

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 30-31) kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut:

1) Memberikan rangsangan mental yang baik

Rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.

2) Menciptakan lingkungan kondusif

Lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.

3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas

Guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.

4) Peran serta orangtua

Orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas.

Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas dapat diwujudkan melalui *reward* yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

e. Karakteristik Anak Kreatif

Torrance (dalam Suratno, 2005: 11) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah:

1) Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan beresplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat mainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan

Anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.

4) Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali.

Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.

- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.

- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah

Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.

Catron dan Allen (dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010: 40), menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- 3) Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- 4) Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- 5) Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya

- 7) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Karakteristik dalam penelitian ini adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata.

2. Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif

a. Pengertian Permainan

Hurlock (1978: 160) mengemukakan bahwa permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Bettelhiem (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.

Docket dan Flee (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui

bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 47) bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini permainan yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menimbulkan rasa senang pada diri anak.

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 28-30) mengemukakan tahapan perkembangan bermain kognitif sebagai berikut :

1) Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Misalnya: berlari-lari keliling di ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

2) Bangun-membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan

balok kayu atau dengan potongan *leggo*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan membuat bentuk menggunakan plastisin atau *play dough*.

3) Bermain pura-pura (*Make-Believe Play*)

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-7 tahun. Di dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga sang anak menirukan tokoh idolanya yang dikenal melalui dongeng atau film. Misalnya: berperan menjadi polisi, superman, dan ksatria baja hitam.

4) Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun aturan tersebut dapat diubah sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa menyimpang jauh dari aturan pada umumnya. Misalnya: bermain kasti, bermain monopoli, dan bermain ular tangga.

c. Ciri-ciri Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 16-17) mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain sebagai berikut :

- 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.

- 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru TK kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
- 3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- 4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
- 5) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Dalam penelitian ini, ciri-ciri bermain yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, membuat anak merasa bahagia dengan aktivitas tersebut. Bermain membuat anak dapat mengembangkan imajinanya untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

d. Manfaat Permainan

Mayke S. Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 55-57) menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut:

1) Untuk perkembangan aspek fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

2) Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Anak usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

3) Untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki

4) Untuk perkembangan aspek emosi

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

5) Untuk perkembangan aspek kognitif

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

7) Untuk mengembangkan keterampilan

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya.

Manfaat bermain dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas (daya cipta) anak.

e. Prinsip Bermain Kreatif

Elkonin salah seorang murid Vygotsky (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 35-36) menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

f. Pengertian Permainan Konstruktif

Hurlock (1980: 122) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas (Santrock, 2007: 275)

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough* (Mayke S. Tedjasputra, 2001: 28)

Suratno (2005: 83-84) mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah.

Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 50), permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan

suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.

Dalam penelitian ini permainan konstruktif yang dimaksud adalah suatu aktivitas dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu.

g. Jenis-jenis Permainan Konstruktif

Hurlock (1978: 330) mengatakan permainan konstruktif adalah jenis permainan dimana anak dapat membentuk, membangun menggunakan suatu benda menjadi bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan keinginan anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 57) yang termasuk dalam jenis permainan konstruktif adalah:

1) Balok

Yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot.

2) Menggambar

Yaitu jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dengan cara menggambarkan objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik.

3) Puzzle

Yaitu suatu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat.

4) *Play dough* atau plastisin

Yaitu suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus, dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi. Sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat anak jenis benda.

Diantara jenis permainan konstruktif yang telah disebutkan diatas, maka peneliti mengambil jenis permainan konstruktif menggunakan *play dough* dan *lego*. Bermain *play dough* dan *lego* dapat meningkatkan kreativitas anak karena dalam bermain *play dough* dan *lego* anak dapat imajinasinya untuk membentuk suatu benda.

h. Ciri-ciri Permainan Konstruktif

Menurut Hurlock (1978: 330) mengemukakan ciri-ciri permainan konstruktif yaitu:

1) Reproduksi

Anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari *play dough* yang dilihatnya di televisi.

2) Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk orisinilitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

3) Memperoleh Kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

i. Manfaat Permainan Konstruktif

Seto Mulyadi (2004: 61-63) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu:

1) Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki kegembiraan.

2) Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain.

3) Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak, anak mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

4) Manfaat kreatif

Bermain konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain.

5) Pembentukan konsep diri

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan realistik.

6) Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

7) Manfaat moral

Bermian memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

Manfaat permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah manfaat edukatif unruk mengetahui sesuatu yang baru, untuk mengembangkan kreativitas anak dan anak dapat menjalin kerjasama dengan teman yang lainnya.

3. Tinjauan tentang Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Nurrahmah (2012: 16-17) ada lima karakteristik anak usia dini, yaitu:

a) Anak bukanlah orang dewasa mini

Anak-anak adalah tetap anak-anak, bukan orang dewasa yang berukuran mini. Mereka memiliki keterbatasan-keterbatasan bila dibandingkan dengan orang dewasa. Selain itu mereka juga memiliki dunia sendiri yang khas dan harus dilihat dengan kaca mata anak-anak. untuk itu dalam menghadapi anak-anak dibutuhkan kesabaran, pengertian, serta toleransi yang mendalam.

b) Dunia bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu akan dilakukan oleh anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak.

c) Berkembang

Selain tumbuh secara fisik, anak juga tumbuh secara psikologis. Dengan memahami bahwa anak-anak berkembang, pendidik dapat menghadapi gejala-gejala yang mungkin muncul pada setiap tahap perkembangan anak.

d) Senang meniru

Pada dasarnya anak-anak senang meniru apa yang dilakukan orang dewasa, maka sebagai orangtua atau pendidik dapat menerapkan atau memberi contoh yang baik kepada anak-anaknya agar anak-anaknya. Anak-anak pada dasarnya senang meniru, karena salah satu pembentukan tingkah laku anak adalah dengan meniru.

e) Kreatif

Anak-anak pada dasarnya adalah pribadi yang kreatif. Para ahli berpendapat bahwa anak kreatif adalah anak yang memiliki rasa keingintahuan yang besar, senang bertanya, memiliki imajinasi yang tinggi, minat yang luas, tidak takut salah, berani menghadapi risiko, bebas dalam berpikir, dan senang akan hal yang baru.

Karakteristik anak usia 5-7 tahun menurut Rusdinal dan Elizal (2005: 16) adalah sebagai berikut:

- 1) Anak pada masa pra operasional, belajar anak melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat.
- 2) Anak suka menyebut nama-nama benda yang ada di sekitarnya dan mendefinisikan kata-kata.
- 3) Anak belajar melalui bahasa lisan karena pada masa ini anak berkembang pesat.
- 4) Pada tahap ini anak memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksi spesifik

Karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Permen Diknas (2009:

9-11) adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar sesuai gagasannya
- 2) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media kegiatan
- 3) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif yang menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- 4) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: bermain pura-pura)
- 5) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

4. Langkah-langkah Pembelajaran

Untuk mempermudah guru kelas dan peneliti dalam proses melaksanakan tindakan, maka diperlukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan pada saat tindakan.
 - 1) Menyiapkan adonan *play dough* yang telah diberi warna untuk kegiatan di Siklus I
 - 2) Menyiapkan *lego* untuk kegiatan disiklus II
- b. Merencanakan kegiatan yang akan dilakukan
 - 1) Pada Siklus I Pertemuan Pertama anak membuat bentuk benda langit yaitu matahari
 - 2) Pada Siklus I Pertemuan Kedua anak membuat bentuk benda langit yaitu bulan
 - 3) Pada siklus I Pertemuan Ketiga anak membuat bentuk benda-benda langit secara berkelompok

- 4) Pada Siklus II Pertemuan Pertama anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego*
- 5) Pada Siklus II Pertemuan Kedua anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego*
- 6) Pada Siklus II pertemuan Ketiga anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego* secara berkelompok

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyulis Setyowati yang berjudul peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak bentuk pada Kelompok B di TK ABA Nangkod Kejobong, Purbalingga. Di dalam penelitiannya, Tri Wahyulis Setyowati mencoba melakukan tindakan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak. Pengambilan data yang digunakan adalah metode observasi. Melalui penelitian yang dilakukan, Tri Wahyulis Setyowati mendapatkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak yang ditunjukkan dengan peningkatan presentase hasil belajar pada anaak. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyulis Setyowati, penelitian ini tidak menggunakan kegiatan mencetak tetapi menggunakan permainan konstruktif pada Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran.

C. Kerangka Berfikir

Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru yang sama sekali dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya. Dalam penelitian ini kreativitas yang dimaksud adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Hasil karya tersebut berupa kegiatan anak pada saat membuat bentuk menggunakan *play dough* dan *lego*.

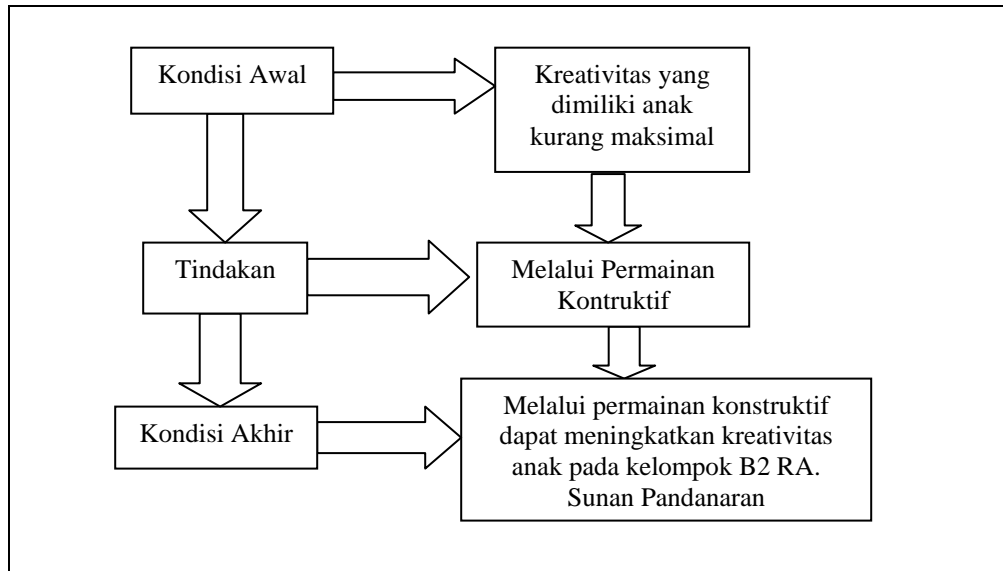
Proses pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dapat membuat anak-anak merasa bosan. Permainan yang kurang bervariasi juga dapat membuat anak-anak kurang memunculkan ide-ide kreatifnya. Di dalam proses pembelajaran jika anak sering memunculkan ide-ide kreatifnya, maka kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Pendidik berperan sebagai fasilitator agar anak-anak mempunyai kreativitas yang maksimal dan berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Kreativitas anak dapat dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Banyak cara yang digunakan pendidik untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, salah satunya adalah dengan permainan. Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Sesuai dengan jenis permainan konstruktif menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 57), *play dough* dan *lego* dapat mengembangkan kreativitas anak karena dengan menggunakan *play dough* dan *lego* anak dapat berkreasi secara bebas dan anak dapat membuat berbagai macam bentuk menggunakan *play dough* dan *lego*.

Langkah-langkah pembelajaran juga menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian. Langkah-langkah penelitian ini bertujuan sebagai panduan peneliti pada saat proses kegiatan berlangsung. Langkah pembelajaran pertama yang dilakukan adalah menyiapkan adonan *play dough* yang berwarna warni yang akan digunakan anak untuk membentuk benda-benda langit pada Siklus I. sedangkan langkah pembelajaran yang kedua adalah menyiapkan *lego* yang digunakan pada Siklus II. pada Siklus II ini, anak dibebaskan untuk membuat berbagai bentuk dengan menggunakan *lego*.

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini adalah Gambar 1 serta desain penelitian :



Gambar 1. Desain Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah "Permainan Konstruktif dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran"

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

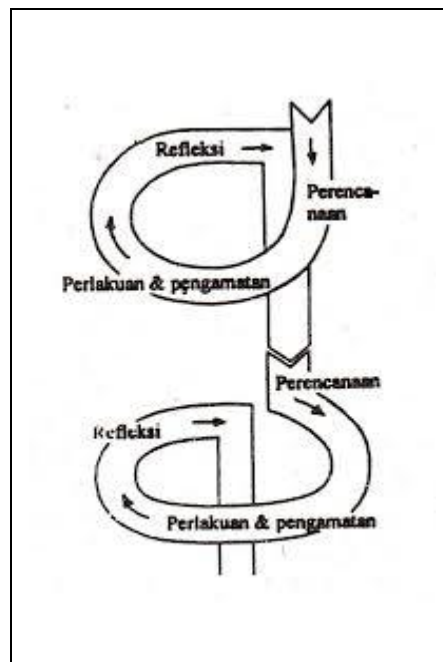
Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Mulyasa (2009: 11), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*). Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan pengarahan dari guru dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas, dan peneliti. Mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator yang sekaligus mengajar di dalam kelas. Kolaborator diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan melahirkan kesamaan tindakan (*action*) bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kekurangan tindakan tersebut (*reflecting*).

B. Tahap Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan dari model Kemmis dan Mc Taggart dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2011: 12) yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart, dapat dijelaskan dalam bentuk gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan
Sumber Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2011 : 20-21)

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan tindakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3)

pengamatan, dan (4) refleksi. Dengan demikian satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi atau evaluasi.

Dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Pra Tindakan

Sebelum melakukan rencana tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa langkah pra tindakan agar dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah tersebut adalah:

- a. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas Kelompok B2 mengidentifikasi masalah kreativitas anak yang masih rendah kemudian membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan.
- b. Berdiskusi dengan guru kelas mengenai cara melakukan tindakan.
- c. Melakukan pre-test dengan format penilaian kreativitas dan format penilaian permainan konstruktif

2. Siklus

a. Perencanaan

- 1) Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan skenario mengenai materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran klasikal. RKH berguna sebagai pedoman guru dalam melakukan pembelajaran di kelas.
- 2) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan. Sarana pembelajaran ini dapat berupa media pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan, dan LKA (Lembar Kerja Anak). Dalam hal ini media pembelajaran

yang digunakan adalah adalah alat-alat yang dipergunakan dalam permainan konstruktif.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian, misalnya lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar.

b. Pelaksanaan tindakan

Guru kelas melaksanakan tindakan menggunakan RKH yang telah disusun oleh peneliti dan tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku anak, serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan.

d. Refleksi

Tahapan refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara keseluruhan tentang tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi ini mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.

C. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran yang beralamat di Jln. Kaliurang Km. 12,5 Candi Winangun Sardonoharjo Ngaglik Sleman. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Mei-bulan Juni 2013.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 28 siswa Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/ 2013.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 126) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Alat-alat yang dapat digunakan dalam penelitian meliputi tes, angket, observasi, wawancara, skala rating, dan dokumentasi. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Metode Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 133), observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dibagi menjadi dua, yaitu observasi sistematis dan observasi non sistematis. Observasi sistematis adalah suatu pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, sedangkan observasi non sistematis adalah suatu pengamatan yang dilakukan dengan tidak menggunakan

pedoman pengamatan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis dengan lembar observasi yang berisi tentang poin-poin indikator yang menjadi acuan pada saat penelitian.

Sesuai dengan karakteristik kreativitas yang ada, aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah anak kreatif belajar dengan cara yang eksploratif, rentang lama perhatian, kemampuan mengorganisasikan, sudut pandang yang berbeda, belajar dengan pengalaman, dan bercerita.

Dalam penelitian ini peneliti mengamati kreativitas anak dalam melakukan permainan konstruktif.

Tabel 1. Kisi-kisi observasi kreativitas

Variabel	Sub variabel	Deskripsi
Kreativitas anak	Cara belajar	Anak dapat membuat bentuk dari benda yang pernah dilihatnya
	Rentang lama perhatian	Anak dapat membuat bentuk lebih dari 15 menit
	Kemampuan mengorganisasikan	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok
	Sudut pandang yang berbeda	Anak dapat membuat bentuk yang berbeda dengan lainnya
	Pengalaman	Anak dapat mencoba pengalaman baru saat membuat bentuk
	Bercerita	Anak dapat menceritakan hasil karyanya saat membuat bentuk

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh data dengan cara memotret dan

merekam suatu kejadian pada saat proses penelitian. Dalam hal ini peneliti mendokumentasikan kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif yang berupa foto-foto. Foto-foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak-anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak dalam melakukan permainan konstruktif.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan daftar dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan anak yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan *check list* dengan memberi tanda centang (✓) sebagai alat penilaian perkembangan kreativitas anak.

Tabel 2. Rubrik penilaian kreativitas anak

Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Eksploratif	3	Anak sudah dapat membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk dengan dibantu oleh guru
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dan dibantu oleh guru
Rentang lama perhatian	3	Anak dapat membuat bentuk dalam waktu 11-15 menit
	2	Anak belum dapat membuat bentuk dalam waktu 6-10 menit
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dalam waktu 0-5 menit
Kemampuan mengorganisasikan	3	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok namun pasif
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk secara berkelompok
Sudut pandang yang berbeda	3	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang berbeda dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang berbeda, namun bertanya kepada guru atau teman
	1	Anak tidak dapat membentuk sendiri yang berbeda dan masih dibantu oleh guru
Pengalaman	3	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk namun masih dibantu oleh guru
	1	Anak tidak mau mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru
Bercerita	3	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk dengan baik
	2	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk namun masih dibantu guru
	1	Anak tidak dapat menceritakan pengalamannya saat membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru

2. Daftar dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012: 82). Dalam penelitian ini daftar dokumentasi yang digunakan adalah:

Tabel 3. Daftar Dokumentasi

No.	Aspek yang Didokumentasikan
1.	Surat Izin Penelitian
2.	Rencana Kegiatan Harian
3.	Instrumen Penelitian
4.	Penilaian Kreativitas Anak
5.	Foto Pelaksanaan Kegiatan

G. Teknik Analisis Data

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai penyusunan laporan. Penelitian dilakukan dengan mengambil subyek Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran dengan kisaran usia di antara 5-6 tahun.

Menurut Miles dan Huberman (1992: 15-19) teknik analisis data kualitatif adalah suatu teknik atau cara yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata atau narasi dan bukan menggunakan angka. Teknik analisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/verifikasi. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2006:239), data kuantitatif adalah data yang diperoleh berupa angka-angka

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk kalimat yang bermakna. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase kreativitas anak menggunakan statistik.

1. Reduksi data

Menurut Miles dan Huberman (1992: 16) reduksi data adalah sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan dan proses ini berlangsung secara terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berlangsung terjadilah tahapan reduksi data adalah membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo. Reduksi data berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Selanjutnya Miles dan Huberman (1992: 16) menjelaskan bahwa reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan sehingga lebih mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif penyajian data yang digunakan adalah bentuk naratif.

Untuk mengetahui ketuntasan siswa digunakan rumus dari Zainal Aqip (dalam Susilowati, 2012: 57) adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n=Jumlah siswa yang tuntas belajarnya

N=Jumlah seluruh siswa yang hadir

Kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam 4 kriteria yang mengembangkan dari kriteria penilaian menurut Zainal Aqip (2009: 41).

Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

3. Menarik kesimpulan/verifikasi

Penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan pengambilan keputusan dengan didukung bukti yang valid dan konsisten. Dalam penelitian ini setelah penyajian data kemudian dilakukan penyimpulan dalam bentuk kalimat yang singkat, padat, dan bermakna.

H. Indikator Keberhasilan Penelitian

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu meningkatnya kreativitas anak di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran setelah diadakan Penelitian Tindakan Kelas dibandingkan sebelum diadakan penelitian berupa peningkatan kreativitas yang diperoleh anak. Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam penelitian ini, maka dirumuskan kedalam indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun

keberhasilan dalam penelitian ini adalah kreativitas anak didik mengalami peningkatan lebih dari 76% dari keseluruhan jumlah siswa yaitu dari 28 siswa yang mendapat nilai dengan kriteria bintang 4 sebanyak 23 siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Sunan Pandanaran, yang terletak di dusun Candi Winangun Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman. RA Sunan Pandanaran ini berdiri pada tanggal 1 Juli 1979 yang berada disekitar komplek Pondok Pesantren Sunan Pandanaran. RA Sunan Pandanaran memiliki 5 kelas, yakni kelompok A1, kelompok A2, kelompok B1, Kelompok B2, dan Kelompok B3. Adapun penelitian berada di Kelompok B2 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 15 siswa putri dan 13 siswa putra. Letak lokasi RA Sunan Pandanaran ini sangat strategis kerana terletak tidak jauh dengan Jalan Kaliurang sehingga mudah dijangkau transportasinya.

Sarana dan prasarana yang dimiliki RA Sunan Pandanaran sangat memadai. Alat permainan edukatif yang dimiliki RA Sunan Pandanaran juga sangat lengkap, misalnya jungkat jungkit, ayunan, papan titian, perosotan, mangkuk putar, bola dunia, dan mandi bola.

2. Data Tenaga Pengajar dan Siswa

Berdasarkan data Tahun Ajaran 2012/ 2013, RA Sunan Pandanaran dipimpin oleh Hj. Rustiyah, S. Pd. RA Sunan Pandanaran memiliki 10 guru kelas dan seorang TU. Masing-masing kelas diampu oleh 2 guru, yaitu 1 sebagai guru inti dan 1 sebagai guru pendamping. Jumlah guru yang berpendidikan S1 sebanyak 8 orang, 1 orang lulusan PGAN, 1 Guru lulusan SPGTK, 1 guru lulusan MAN, dan 1 guru lulusan D3.

Sementara ada 1 guru yang sedang menempuh jenjang S1. Adapun jumlah keseluruhan peserta didik di RA Sunan Pandaran Tahun Ajaran 2012/ 2013 adalah 133 siswa.

3. Deskripsi Data Sebelum Tindakan Kelas

Kondisi awal anak sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung kreativitas yang dimiliki anak masih sangat rendah terutama dalam permainan konstruktif. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak melalui kegiatan permainan konstruktif, kegiatan awal yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dengan cara observasi terhadap anak pada saat anak melakukan kegiatan. Kegiatan anak yang dilakukan pada saat itu adalah menyusun bentuk dengan dua pola, menggambar, dan menulis kembali 3-5 kata. Pada saat menyusun pola, masih banyak anak-anak yang menyusun pola dengan terbalik dan belum rapi pada saat ditempel. Kemudian pada saat menggambar, anak-anak masih ada yang mencontek gambar milik teman yang lain, dan mewarnainya sama persis dengan temannya. Tindakan awal ini dilakukan supaya mendapat hasil yang lebih baik nantinya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh dari pengamatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada Kelompok B2 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Kondisi Awal

No.	Nama	Pra Tindakan	Persentase	Keterangan
		Total Nilai		
1	Afr	14	78%	Bintang 4
2	Rzl	15	83%	Bintang 4
3	Del	12	72%	Bintang 3
4	Li	12	72%	Bintang 3
5	San	11	61%	Bintang 3
6	Des	10	56%	Bintang 3
7	Vit	12	72%	Bintang 3
8	Din	15	83%	Bintang 4
9	Fi	10	56%	Bintang 3
10	Hai	11	61%	Bintang 3
11	Hel	16	89%	Bintang 4
12	Ich	13	72%	Bintang 3
13	Ran	12	67%	Bintang 3
14	Sha	12	67%	Bintang 3
15	Mau	9	50%	Bintang 2
16	Az	9	50%	Bintang 2
17	Me	8	44%	Bintang 2
18	Fau	14	78%	Bintang 4
19	Nab	13	72%	Bintang 3
20	Ad	14	78%	Bintang 4
21	Nau	15	83%	Bintang 4
22	Rid	12	67%	Bintang 3
23	Fat	13	72%	Bintang 3
24	Sya	11	61%	Bintang 3
25	Ti	9	50%	Bintang 2
26	Ic	9	50%	Bintang 2
27	Mi	8	44%	Bintang 2
28	Ta	12	67%	Bintang 3
Keterangan : bintang 4 : 76%-100% bintang 3 : 56%-76% bintang 2: 45%-55% bintang 1: kurang dari 44%				

Dari Tabel 4 di atas dapat dilihat kreativitas anak melalui permainan konstruktif termasuk dalam kriteria bintang 3, di mana terdapat tujuh anak (25%) memperoleh kriteria bintang 4, 17 anak (61%) memperoleh kriteria bintang 3, empat anak (14%) memperoleh kriteria bintang 2, dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria bintang 1.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kreativitas anak yang mendapat kriteria bintang 4 masih sangat rendah, hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang secara maksimal. Kegiatan pra tindakan ini dijadikan acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan selanjutnya guna meningkatkan kreativitas anak.

4. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas mulai tanggal 29 April 2013 sampai dengan tanggal 13 Mei 2013. Pelaksanaan Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan dimulai dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Penelitian dalam Siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan.

Tema pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Pada Pertemuan Pertama anak-anak membuat bentuk matahari, Pertemuan Kedua anak-anak membuat bentuk bulan, dan pada

Pertemuan Ketiga anak-anak membuat bentuk matahari, bulan, dan bintang secara berkelompok. Setelah menentukan tema pembelajaran, peneliti dan guru kelas menyusun RKH yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran nantinya. RKH yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia Kelompok B.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang berupa *check list*. Lembar observasi digunakan sebagai acuan peneliti untuk mengetahui kreativitas anak dalam permainan konstruktif. Guru dan peneliti juga mempersiapkan media yang akan digunakan pada Sklus I. Media yang digunakan pada Siklus I adalah *play dough*. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pendokumentasian berupa foto kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif.

2) Pelaksanaan

a) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Senin 29 April 2013. Pada Pertemuan Pertama tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 07.00 anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan yaitu membaca asma'ul huzna dan membaca hadist-hadist. Setelah selesai membaca asma'ul huzna dan hadist-hadist, dilanjutkan dengan upacara pagi.

Setelah selesai upacara bendera, anak-anak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran.

Memasuki kegiatan awal, guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak berdoa. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengajak anak untuk menggerakkan tangan, kepala, dan kaki untuk melatih motorik kasar anak dilanjutkan dengan bernyanyi tanda siap mengikuti pembelajaran pada hari itu. Anak ditanya tentang tanggal, bulan, serta tahun pada hari tersebut dan guru menuliskannya pada papan tulis di pojok kanan atas. Selanjutnya guru mengajak anak untuk menyebutkan 25 nama-nama rasul.

Kegiatan inti dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif adalah membuat bentuk matahari. Sebelum mengajak anak untuk membuat matahari, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama adalah membentuk matahari, kegiatan kedua adalah menghubungkan gambar dengan tulisan, dan kegiatan yang ketiga adalah membilang gambar. Jika anak sudah selesai pada kegiatan satu kemudian dilanjutkan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak.

Ketika membentuk matahari, anak-anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, namun ada beberapa anak yang sudah tidak terpaku pada contoh guru. Dalam kegiatan ini, semua anak merasa sangat senang.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak-anak tentang guna matahari bagi kehidupan, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi

kegiatan yang sudah dilakukan dan pemberian informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Rabu 01 Mei 2013. Proses pembelajaran dilakukan mulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00 WIB. Tema yang digunakan masih sama dengan sub benda-benda langit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Bel berbunyi pukul 07.00. anak-anak berbaris rapi masuk ke dalam kelas. Didalam kelas sudah menunggu seorang santriwati yang akan mengajak anak untuk membaca asma'ul husna dan hadist-hadist. Pada saat kegiatan pembiasaan, guru kelas dan peneliti bertugas mengawasi anak. Setelah selesai membaca asma'ul husna dan hadist-hadist, ditutup dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dimulai guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar. Kegiatan awal yang dilakukan pada tersebut adalah melatih motik kasar anak dengan cara mengajak anak berjalan pada garis lurus sambil membawa beban. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tempat ibadah masing-masing agama menggunakan gambar.

Kegiatan inti yang dilakukan pada hari ini terdapat tiga kegiatan. Kegiatan yang pertama anak-anak membuat himpunan yang sama dan tidak sama jumlahnya dengan memberi tanda, membuat bentuk bulan, dan menulis "bulan muncul pada malam hari".

Pada kegiatan membentuk bulan, guru memberikan penjelasan kepada anak-anak untuk membentuk bulan menggunakan *play dough*. Ketika membentuk bulan, anak-anak terlihat sangat antusias.

Kegiatan akhir yang dilakukan pada hari itu adalah guru bercerita tentang gerhana bulan, dilanjutkan dengan mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan pemberian informasi yang akan dilakukan esok hari.

c) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemaun Ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at 03 Mei 2013. Tema, yang digunakan masih sama dengan sebelumnya, yaitu dengan sub tema alam semesta dan matahari, bulan, dan bintang. Pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00. Berikut merupakan gambaran pada saat penelitian :

Seperti biasa anak-anak masuk ke dalam kelas pukul 07.00 dan dilanjutkan dengan membaca asma'ul husna. Berhubung pada hari jum'at setelah selesai membaca asma'ul husna dilanjutkan dengan membaca iqra yang dipimpin oleh santriwati dari pondok pesantren Sunan Pandanaran. Setelah selesai membaca asma'ul husna dan membaca iqra ditutup dengan membaca doa setelah TPA dan dilanjutkan dengan senam pagi.

Kegiatan awal yang dilakukan pada hari tersebut adalah bercerita tentang gerhana matahari dengan menggunakan media bola dunia dan senter, dan bermain ekspresi wajah. Untuk mengetahui jumlah siswa yang berangkat, guru mengabsen

anak satu per satu. Setelah selesai bercerita dan mengabsen siswa, guru mengajak anak-anak berdoa sebelum melakukan kegiatan.

Kegiatan inti pada hari ini adalah guru mengajak anak-anak untuk membuat bentuk benda-benda langit secara berkelompok, menghubungkan gambar dengan angkanya dan melingkari huruf depan yang sama.

Pada saat kegiatan membentuk benda-benda langit secara berkelompok, guru membagi menjadi 5 kelompok dengan rata yaitu anak yang sudah memiliki kreativitas yang tinggi digabung dengan anak yang memiliki kreativitas yang rendah dengan tujuan agar anak yang memiliki kreativitas yang rendah dapat berkembang dalam mengekspresikan ide-idenya.

Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak-anak untuk bernyayi “bintang kejora” agar suasana kelas menjadi tenang karena pada saat itu suasana kelas sangat gaduh melihat teman-teman yang lain sudah pada pulang. Sebelum pulang guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan tadi dan guru menginformasikan kepada anak-anak tentang kegiatan yang dilakukan esok hari. Setelah selesai *recalling* dilanjutkan dengan berdoa dengan dipimpin oleh salah seorang siswa.

3) Observasi

Observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati kegiatan anak pada saat membuat bentuk menggunakan play dough. Pengamatan tersebut dilakukan pada Siklus I dari Pertemuan Pertama sampai dengan Pertemuan Ketiga. Pada saat observasi semua kegiatan berjalan dengan lancar dan anak-anak sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan pada Siklus I Pertemuan Pertama menggunakan lembar *check list* menyatakan bahwa kreativitas yang dimiliki anak-anak Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran masih sangat rendah, hal ini terlihat dengan perolehan indikator kreativitas yang didapat oleh anak. Kebanyakan anak masih belum mampu mencoba pengalaman baru saat membuat bentuk, anak masih malu-malu saat bercerita tentang bentuk yang dibuatnya, dan anak belum mampu membuat bentuk secara berkelompok. Pada Siklus I Pertemuan Kedua, pemerolehan indikator kreativitas pada anak sudah mulai terdapat peningkatan walaupun hanya bertambah beberapa anak dan anak yang memiliki kreativitas yang tinggi masih mendominasi dengan anak-anak yang sama. Memasuki Siklus I Pertemuan Ketiga, kegiatan permainan konstruktif dibentuk menjadi beberapa kelompok agar anak yang memiliki kreativitas yang rendah dapat mengekspresikan ide-idenya bersama teman yang lain. Pada Pertemuan Ketiga terlihat mulai ada peningkatan dalam kreativitas anak melalui permainan konstruktif. Di akhir kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada anak-anak apakah anak-anak senang melakukan permainan konstruktif atau tidak, dan anak-anak mengatakan senang melakukan permainan konstruktif. Pada Siklus I dapat dilihat kreativitas anak telah mengalami peningkatan dari kemampuan awal anak sebelum dilakukan tindakan. Dari kegiatan observasi dapat diperoleh data seperti berikut:

Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus I

No.	Nama	Siklus I			Total Nilai	Persentase
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III		
1	Afr	14	14	14	42	78%
2	Rzl	15	14	14	43	80%
3	Del	15	15	14	44	81%
4	Li	12	15	17	44	81%
5	San	12	11	13	36	67%
6	Des	11	12	13	36	67%
7	Vit	12	11	13	36	67%
8	Din	15	16	16	47	87%
9	Fi	12	11	12	35	65%
10	Hai	14	14	14	42	78%
11	Hel	15	16	18	49	91%
12	Ich	11	12	13	36	67%
13	Ran	11	11	13	35	65%
14	Sha	12	13	12	37	69%
15	Mau	9	9	9	27	50%
16	Az	13	11	12	36	67%
17	Me	9	11	9	29	53%
18	Fau	15	16	15	46	85%
19	Nab	11	11	9	31	57%
20	Ad	14	14	14	42	78%
21	Nau	14	15	14	43	80%
22	Rid	14	11	16	41	76%
23	Fat	9	13	12	34	63%
24	Sya	11	14	11	36	67%
25	Ti	9	13	12	34	67%
26	Ic	9	9	9	27	50%
27	Mi	8	9	9	27	50%
28	Ta	9	9	14	32	59%
Keterangan : bintang 4 : 76%-100% bintang 3 : 56%-76% bintang 2 : 45%-55% bintang 1 : Kurang dari 44%						

Peningkatan kreativitas anak, dapat disajikan dalam bentuk rekapitulasi dari hasil pra tindakan dan observasi siklus I pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Pra tindakan dan Siklus I

No	Kriteria	Pra siklus		Siklus I	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	Bintang 4	7	25%	11	39%
2	Bintang 3	17	61%	13	46%
3	Bintang 2	4	14%	4	14%
	Bintang 1	0	0%	0	0%
Total		28	100%	28	100%

Dari hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki anak satu dengan anak yang lain berbeda-beda. Ada yang mengalami peningkatan, ada anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama. Dari hasil tersebut dijadikan acuan untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya.

4) Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui apakah penelitian ini dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau tidak. Dalam hal ini peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya. Dari kegiatan refleksi ini diharapkan adanya peningkatan kreativitas anak yang dimiliki siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandaran. Peneliti dan guru kelas mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan pada Siklus I dan mendiskusikan solusi yang akan dilakukan pada Siklus II. Pada Siklus I banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan pengalamannya saat membuat bentuk dan masih banyak anak dalam membuat bentuk dibantu oleh guru. Pada siklus yang kedua ini, guru dan peneliti berdiskusi untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan

pada siklus kedua. Guru dan peneliti sepakat untuk melakukan permainan konstruktif jenis lain yaitu menggunakan *lego* untuk meningkatkan kreativitas anak. guru juga memberikan rangsangan kepada anak berupa motivasi dan *reward* agar anak menjadi semangat dalam melakukan permainan konstruktif. Permainan konstruktif menggunakan *lego* ini dimaksudkan agar anak lebih tertantang dalam menggunakan pengalamannya dan lebih mandiri lagi.

Perbedaan kegiatan permainan konstruktif pada Siklus I dan Siklus II ini adalah pada Siklus I permainan konstruktif anak-anak menggunakan *play dough* pada tema alam semesta untuk membentuk benda-benda langit, sedangkan pada Siklus Kedua ini anak-anak dibebaskan untuk membentuk sesuai dengan keinginannya menggunakan permainan konstruktif jenis lain yaitu menggunakan *lego*.

Setelah melakukan tindakan pada Siklus Pertama, peneliti membandingkan hasil penelitian sebelum tindakan dan tindakan pada Siklus Pertama. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kreativitas anak setelah dilakukan tindakan dan sebelum dilakukan tindakan. Pada saat pra tindakan dan saat tindakan pada Siklus I terdapat perubahan persentasi kreativitas anak melalui permainan konstruktif walaupun masih banyak didominasi oleh anak-anak yang sama. Namun karena peningkatan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai, maka guru dan peneliti melakukan tindakan pada Siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak.

5) Hipotesis menuju Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada Siklus I, maka dirumuskan hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan sebagai berikut “Permainan konstruktif dengan pemberian rangsangan dan suasana yang kondusif dapat meningkatkan kreativitas pada siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran”.

Untuk itu guru memberikan rangsangan yang berupa *reward* dan motivasi pada setiap anak agar anak menjadi lebih semangat. Suasana yang kondusif juga diciptakan oleh guru agar anak menjadi nyaman saat melakukan permainan konstruktif.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Perencanaan

Setelah melakukan refleksi, guru kelas dan peneliti bekerjasama untuk menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan di Siklus II. Refleksi pada Siklus I adalah anak-anak masih belum mampu menjelajahi dalam permainan konstruktif, anak belum mampu menguji coba dalam permainan konstruktif, dan anak belum mampu mencoba pengalaman baru dalam permainan konstruktif, dan anak masih terpaku pada contoh guru. Di Siklus II ini, peneliti dan guru kelas melakukan perencanaan yang akan dilakukan pada Siklus II. Perencanaan yang dilakukan guru kelas dan peneliti adalah anak-anak dibebaskan dalam melakukan permainan konstruktif, guru tidak memberikan contoh kepada anak agar anak dapat mengembangkan idenya sendiri.

Siklus II dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan tema yang sama dengan siklus sebelumnya, yaitu alam semesta. Pada Pertemuan Pertama sub tema yang digunakan adalah gejala alam, pada Pertemuan Kedua sub tema yang digunakan adalah bencana alam, dan pertemuan ketiga sub tema yang digunakan adalah manfaat bumi. Setelah menentukan tema, guru dan peneliti menyusun RKH yang digunakan sebagai acuan saat proses pembelajaran. RKH disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak Kelompok B. Peneliti juga mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa *check list* yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak dalam permainan konstruktif. Media yang digunakan pada Siklus II adalah *lego*. Pada saat proses pembelajaran, peneliti mendokumentasikan kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif yang berupa foto.

2) Pelaksanaan

a) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin 6 Mei 2013. Tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema gejala alam. Berikut adalah gambaran peneliti saat melakukan penelitian:

Seperti biasa, anak-anak masuk ke dalam kelas pukul 07.00 yang dilanjutkan dengan membaca Asma'ul Husna yang kebetulan pagi itu dipimpin oleh guru kelas. Setelah selesai membaca Asma'ul Huzna dilanjutkan dengan upacara bendera. Setelah upacara selesai anak-anak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran.

Kegiatan awal yang dilakukan pada saat itu adalah menghafal doa ketika ada petir, dan anak-anak diminta maju satu per satu ke depan kelas. Setelah menghafal doa ketika ada petir, guru mengajak anak-anak senam dengan aba-aba di dalam kelas untuk melatih motorik kasar mereka. Senam aba-aba dipimpin oleh guru kelas.

Kegiatan inti pada saat itu adalah guru mengajak anak-anak untuk mengerjakan 3 kegiatan. Kegiatan yang pertama adalah memberi warna sesuai pada gambar sesuai dengan urutan warna (merah-biru-kuning), kegiatan kedua adalah mengurutkan gambar dari kecil sampai besar, dan kegiatan yang ketiga adalah membuat bentuk menggunakan *lego*.

Pada saat membuat bentuk menggunakan *lego*, guru membebaskan anak-anak untuk membuat bentuk sendiri tanpa ada contoh dari guru. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat menuangkan ide-idenya kreatifnya dalam melakukan permainan konstruktif. Tak lupa guru juga memberi *reward* kepada anak yang telah berhasil membentuk bangunan menggunakan *lego*.

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak tanya jawab tentang hujan. Setelah selesai bercerita guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan tadi. Guru menanyakan kepada anak-anak apakah senang dengan permainan konstruktif atau tidak dan anak-anak menjawab senang melakukan permainan konstruktif. Ada juga anak yang menceritakan kembali pengalaman saat melakukan permainan konstruktif. Tak lupa guru mengulas kembali kegiatan apa yang telah dilakukan tadi. Guru juga menginformasikan kegiatan untuk esok hari.

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua ini dilaksanakan pada hari Rabu 8 Mei 2013. Tema pada hari itu masih alam semesta dengan sub tema bencana alam. Pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00. berikut adalah gambaran pada saat proses penelitian :

Seperti hari-hari biasanya, pembiasaan yang dilakukan adalah membaca Asma'ul Huzna dan dilanjutkan dengan membaca hadist-hadist yang dipimpin oleh santriwati dari pondok pesantren Sunan Pandanaran. Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit.

Kegiatan awal yang dilakukan pada hari itu adalah bermain kucing dan tikus di halaman sekolah. Anak-anak sangat merasa senang saat bermain kucing dan tikus. Kemudian mereka masuk ke dalam kelas dan bercakap-cakap tentang menolong teman yang sedang kesusahan, yang dilanjutkan dengan berdoa sebelum mulai belajar.

Kegiatan inti yang dilakukan pada hari itu terdapat tiga kegiatan yaitu mencari sebab akibat dengan menghubungkan gambar, membuat buku dengan sub tema bencana alam, dan membuat bentuk menggunakan *lego*.

Pada saat membuat bentuk menggunakan *lego*, anak-anak dibentuk secara berkelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang yang dibagi rata. Anak yang memiliki kreativitas yang tinggi digabung dengan anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Hal ini maksudkan agar anak yang memiliki kreativitas yang rendah dapat mencoba pengalaman baru saat bermain *lego* dan belajar bekerjasama

dengan kelompoknya. Pada saat melakukan permainan secara berkelompok, anak-anak terlihat sangat senang dan mereka menceritakan pengalamannya saat bermain konstruktif. Apa yang mereka bentuk, diceritakan kepada guru dan peneliti sehingga membuat mereka merasa tertantang untuk mencoba dan mencoba lagi.

Kegiatan akhir yang dilakukan adalah guru mengumpulkan anak-anak untuk duduk di karpet dan bercakap-cakap tentang gunung meletus. Di akhir kegiatan, guru melakukan *recalling* kegiatan yang sudah dilakukan. Guru bertanya kepada anak-anak apakah senang melakukan permainan konstruktif atau tidak, dan anak-anak menjawab “senang bu guru”, dan ada anak yang menambahi “besok bermain pakai *lego* lagi bu guru?” kemudian guru menjawab “Insya Allah anak-anak”. Setelah itu kegiatan ditutup dengan doa setelah selesai belajar.

c) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga ini dilaksanakan pada hari Senin 13 Mei 2013. Tema yang digunakan masih sama dengan tindakan sebelumnya, yaitu alam semesta, sedangkan sub tema yang digunakan adalah manfaat bumi. Berikut adalah gambaran pada saat tindakan dilakukan :

Kegiatan dimulai pukul 07.00. seperti biasa anak-anak diajak membaca Asma’ul Huzna dan membaca doa sehari-hari yang dipimpin oleh santriwati dari pondok pesantren Sunan Pandanaran. Kegiatan awal yang dilakukan adalah anak-anak berlomba mengambil sepatu dan mengikat tali sepatu masing-masing secara bergantian. Setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang nama-nama malaikat.

Dalam kegiatan inti guru memberikan tiga kegiatan yaitu membuat himpunan benda sama dan tidak sama, membaca buku cerita bergambar, dan membentuk menggunakan *lego*. Permainan konstruktif menggunakan *lego* ini dilakukan secara individu untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. Dalam kegiatan kali ini, sebagian besar anak-anak sudah memiliki kreativitas yang tinggi dalam permainan konstruktif. Hasil karya anak terlihat lebih bervariasi dan lebih imajinatif. Hasil karya tersebut didokumentasikan kedalam sebuah foto.

Kegiatan terakhir digunakan untuk *recalling* kegiatan yang telah dilakukan. Guru memberikan *reward* kepada anak-anak yang telah melakukan permainan konstruktif dengan baik. Kegiatan dilanjutkan dengan bermain peran meminjamkan buku kepada teman.

3) Observasi

Selama melakukan penelitian, peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan anak-anak dari awal sampai akhir untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar terutama saat melakukan permainan konstruktif. Guru dan peneliti bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

Pada Siklus I peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif masih didominasi oleh anak-anak yang sama dan kebanyakan anak-anak yang lain masih berada pada kriteria bintang 3. Pada Siklus II ini, peneliti dan guru mengajak anak untuk melakukan permainan konstruktif jenis lain, yaitu dengan menggunakan

lego. Pada saat bermain *lego* anak-anak lebih bersemangat karena dalam bermain *lego* anak bebas untuk membuat bentuk apa saja yang mereka inginkan. Pada Siklus II Pertemuan Kedua guru dan peneliti mengajak anak-anak melakukan permainan konstruktif menggunakan *lego* secara berkelompok. Hal ini dimaksudkan agar anak dapat bekerjasama dengan temannya, dan anak dapat menggunakan pengalamannya saat membuat bentuk. Selain itu juga dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Pada saat melakukan permainan secara berkelompok, masih ada anak yang belum mau bergabung dengan kelompoknya karena anak tersebut tidak dijadikan satu kelompok dengan teman dekatnya.

Permainan konstruktif pada Siklus II ini sengaja dibuat tidak menggunakan tema, agar anak lebih kreatif dalam menuangkan ide-idenya dalam melakukan permainan konstruktif menggunakan *lego*. Pada tabel 7 disajikan data hasil observasi pada Siklus II adalah:

Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II

No.	Nama	Siklus II			Total Nilai	Presentase
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III		
1	Afr	14	16	16	46	85%
2	Rzl	15	16	18	49	91%
3	Del	14	14	16	44	81%
4	Li	14	14	16	44	81%
5	San	14	15	14	43	80%
6	Des	14	14	14	42	78%
7	Vit	13	13	15	41	76%
8	Din	16	16	17	49	91%
9	Fi	14	14	15	43	80%
10	Hai	14	15	14	43	80%
11	Hel	16	15	18	49	91%
12	Ich	11	12	13	35	65%
13	Ran	12	15	15	42	78%
14	Sha	14	14	17	45	83%
15	Mau	9	8	10	27	50%
16	Az	13	13	15	41	76%
17	Me	14	14	14	39	78%
18	Fau	15	15	18	48	89%
19	Nab	13	12	16	41	76%
20	Ad	14	14	15	43	80%
21	Nau	15	15	17	47	87%
22	Rid	14	14	17	45	83%
23	Fat	15	14	14	43	80%
24	Sya	13	13	17	43	80%
25	Ti	12	14	16	42	80%
26	Ic	9	9	12	30	56%
27	Mi	8	9	9	26	48%
28	Ta	9	9	12	30	56%
Keterangan : bintang 4 : 76%-100% bintang 3 : 56%-76% bintang 2 : 45%-55% binatng 1 : kurang dari 44%						

Berdasarkan data di atas, kreativitas anak setelah diberikan tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan. Anak yang masuk dalam kriteria bintang 4 sebanyak 23 anak (82%), anak yang masuk dalam kriteria bintang 3 sebanyak tiga anak (11%), anak yang masuk dalam kriteria bintang 2 sebanyak dua anak (7%), dan tidak ada anak yang masuk dalam kriteria bintang 1. Data tersebut kemudian

dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada Siklus I dan Siklus II. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi data dari Siklus I dan Siklus II yang disajikan pada tabel 8:

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	Bintang 4	11	39%	23	82%
2	Bintang 3	13	46%	3	11%
3	Bintang 2	4	14%	2	7%
4	Bintang 1	0	0%	0	0%
Total		28	100%	28	100%

Pada tabel 8, terlihat jelas adanya peningkatan kreativitas melalui permainan konstruktif. Pada Siklus I anak yang masuk dalam kriteria bintang 4 sebanyak 11 anak (39%), yang masuk dalam kriteria bintang 3 sebanyak 13 anak (46%), bintang 2 sebanyak empat anak (14%), dan tidak ada siswa yang masuk dalam kriteria bintang 1. Pada Siklus II terjadi peningkatan kreativitas anak, dengan jumlah anak yang memperoleh kriteria bintang 4 sebanyak 23 anak (83%), pemerolehan bintang tiga mengalami penurunan yaitu menjadi 3 anak (11%), dan pemerolehan bintang 2 sebanyak dua anak (7%).

4) Refleksi

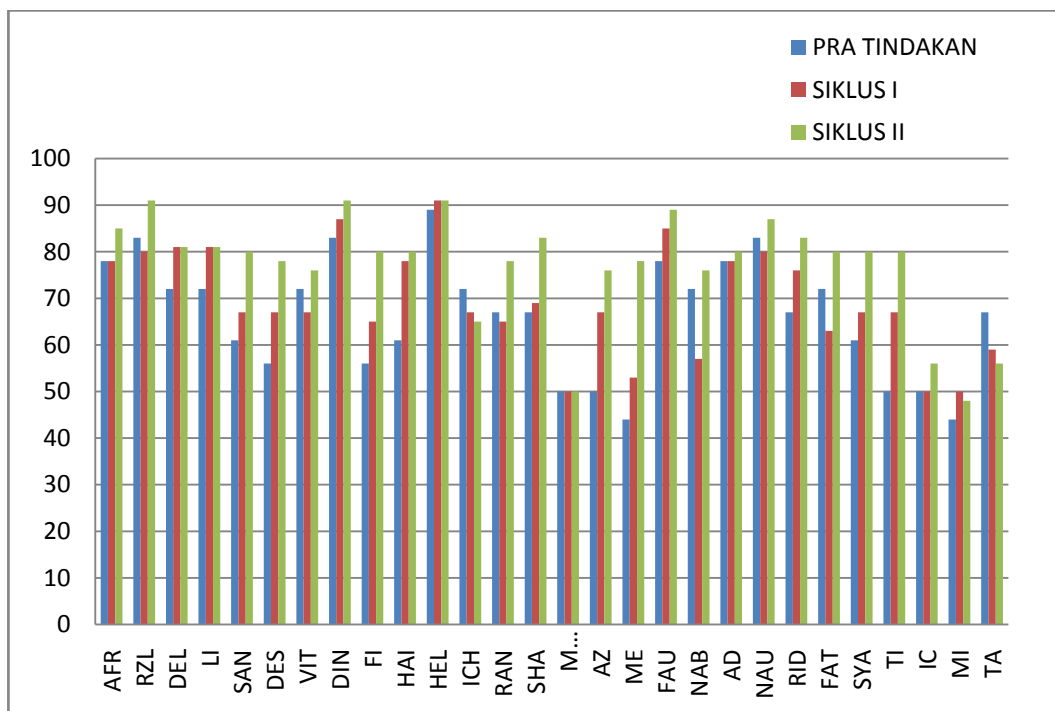
Refleksi pada Siklus II ini membahas tentang keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dan kegiatan siswa selama melakukan permainan konstruktif. Saat melakukan permainan konstruktif anak-anak

sangat bersemangat ditambah dengan pemberian *reward* dari guru kepada anak-anak. Namun masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan Siklus II, yaitu masih ada siswa yang belum mau bergabung dengan kelompoknya dan masih pasif saat membuat bentuk secara berkelompok karena anak tersebut tidak dijadikan satu kelompok dengan teman dekatnya. Rencana yang dilakukan pada Siklus III adalah guru dan peneliti memberikan pengertian kepada anak agar mau bergabung dengan kelompoknya karena semua teman itu sama.

Dari data hasil observasi pada Siklus II dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penentuan tindakan selanjutnya. Pada Siklus II kreativitas anak melalui permainan konstruktif sudah mengalami peningkatan dan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang dicapai dan peneliti beserta guru sepakat untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Hal tersebut telah sesuai dengan pemerolehan kriteria bintang 4 yaitu sebanyak 23 anak (82%). Hasil evaluasi yang dapat disampaikan dalam observasi ini adalah :

- 1) Anak telah melakukan permainan konstruktif dengan baik dan terlibat aktif dalam membuat bentuk.
- 2) Poin-poin dari indikator kreativitas yang diperoleh anak telah sesuai dengan kriteria bintang 4.
- 3) Pemberian *reward* kepada anak membuat anak menjadi tambah semangat dalam melakukan permainan konstruktif.

Untuk lebih jelas, peneliti memasukkan hasil data dari tahap pra tindakan hingga Siklus II pada sebuah Gambar 3 seperti berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada Gambar 3 di atas, maka dibuat Tabel 9 yang memuat hasil rekapitulasi dari pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II :

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra tindakan	Persentase (%)	Siklus I	Persentase (%)	Siklus II	Persentase (%)
Bintang 4	7	25%	11	39%	23	82%
Bintang 3	17	61%	13	46%	3	11%
Bintang 2	4	14%	4	14%	2	7%
Bintang 1	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%

Berdasarkan Tabel 9 tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas anak sebelum tindakan sampai dengan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, peningkatan kreativitas dipengaruhi oleh permainan konstruktif. Persentase mengalami peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I, hal tersebut karena anak-anak sangat bersemangat dan antusias terhadap hal baru yang mereka dapatkan. Perubahan dari Siklus I sampai dengan Siklus II mencapai 82%.

B. Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data di lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa *check list* dan dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru yang sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Dalam penelitian ini kreativitas yang dimaksud adalah anak dapat menghasilkan suatu produk yang bernilai guna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Produk yang dihasilkan anak tidak harus baru, namun kombinasi dari produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan anak dalam penelitian ini adalah hasil karya anak yaitu dengan menggunakan permainan konstruktif. Dalam penelitian ini diharapkan agar anak-anak dapat menggunakan ide kreatifnya yang sesuai dengan karakteristik kreativitas menurut Suratno.

Suratno (2005: 83-84) mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berpikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah. Dalam penelitian ini, benda yang digunakan dalam permainan konstruktif adalah *play dough* dan *lego*. Anak dapat membuat berbagai macam bentuk menggunakan *play dough* dan *lego*. Misalnya anak dapat membuat berbagai macam benda langit menggunakan *play dough* dan anak juga dapat membuat bentuk secara bebas menggunakan *lego*.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan konstruktif. Menurut Seto Mulyadi (2004: 61-63) beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan konstruktif adalah manfaat fisik dan terapi yang bertujuan untuk membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya serta sebagai

sarana penyaluran energi yang berlebihan. Manfaat edukatif bertujuan untuk mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, dan ukuran terutama jika permainan dilakukan menggunakan alat permainan. Manfaat kreatif bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak serta menuangkan ide-idenya saat melakukan permainan konstruktif. Manfaat selanjutnya adalah pembentukan konsep diri. Pembentukan konsep diri ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak saat melakukan permainan konstruktif. Manfaat sosial ini bertujuan untuk membangun hubungan sosial dengan orang lain terutama jika melakukan permainan secara berkelompok. Manfaat yang terakhir adalah manfaat moral. Manfaat moral ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mana yang benar dan mana yang salah.

Dari beberapa manfaat permainan konstruktif yang telah dipaparkan di atas, manfaat yang diperoleh pada saat melakukan permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah manfaat edukatif, manfaat kreatif, dan manfaat sosial. Manfaat edukatif diperoleh anak ketika guru sedang menjelaskan kepada anak tentang *play dough*. Guru menjelaskan kepada anak jika *play dough* terbuat dari bahan alam dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk. Manfaat kreatif diperoleh anak secara langsung ketika anak melakukan permainan konstruktif. Anak-anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya untuk membuat berbagai bentuk benda-benda langit menggunakan *play dough* dan membuat bentuk secara bebas menggunakan *lego*. Manfaat sosial yang diperoleh adalah ketika anak membuat bentuk secara berkelompok anak dapat melakukannya dengan baik.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 30-31) menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor yaitu memberikan rangasangan mental yang baik, menciptakan lingkungan yang kondusif, peran guru dalam mengembangkan kreativitas, dan peran serta orangtua. Dalam penelitian ini faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas dapat dilihat dari *reward* yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan di sekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun bersama oleh peneliti dan guru kelas. Permainan konstruktif yang digunakan pada Siklus I adalah jenis permainan konstruktif menggunakan *play dough*. Anak-anak membuat berbagai bentuk menggunakan *play dough* dan pada Siklus II anak-anak membuat bentuk menggunakan *lego*.

Setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda antara satu dengan yang lain, begitu juga pada siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran. Ada anak yang mengalami peningkatan, ada anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama disetiap siklusnya. Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan. Dari hasil pra tindakan

pemerolehan kriteria bintang 4 masih sangat rendah yaitu tujuh anak (25%) dari total keseluruhan jumlah anak dalam satu kelas 28 anak. melihat kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak masih perlu ditingkatkan lagi.

Pada proses pembelajaran pada Siklus I, tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema benda-benda langit yang untuk setiap pertemuannya. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa anak masih mengikuti contoh guru dan belum mampu bekerja sama dengan baik. Pada siklus I, anak-anak membuat bentuk menggunakan *play dough*. Anak-anak juga mendapatkan pengetahuan tentang *play dough*, jika *play dough* terbuat dari bahan alam yang tidak berbahaya dan dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk. Sesuai dengan ciri-ciri permainan konstruktif menurut Hurlock yang pertama (1978: 330) yaitu reproduktif, permainan konstruktif pada Siklus I ini, anak-anak dapat membuat bentuk sesuai dengan benda yang pernah dilihatnya menggunakan *play dough*. Anak-anak membuat benda-benda langit sesuai dengan yang dilihatnya pada malam hari atau siang hari.

Data dari hasil pengamatan pada Siklus I dapat dilihat dari persentase yang diperoleh anak pada kriteria bintang 4 terdapat 11 anak (39%), kriteria bintang 3 sebanyak 13 anak (46%), kriteria bintang 2 sebanyak 4 anak (14%), dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria bintang 1.

Proses pembelajaran pada Siklus II masih menggunakan tema yang sama yaitu alam semesta dengan sub tema yang berbeda disetiap pertemuannya. Pertemuan Pertama dengan sub tema gejala alam, Pertemuan Kedua dengan sub tema bencana alam, dan Pertemuan Ketiga dengan sub tema manfaat bumi. Pada Siklus II ini untuk

kegiatan permainan konstruktif, anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk menggunakan *lego*. Menurut Hurlock (1978: 330), ciri-ciri permainan konstruktif yang kedua adalah reproduktif, anak-anak membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasin dan keinginannya. Faktor pendukung perkembangan kreativitas menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kuirniati (2005: 30-31) juga tak kalah penting bagi perkembangan kreativitas anak, peran guru sangat membantu anak dalam terbentuknya kreativitas. Peran guru yang diberikan pada Siklus II ini adalah guru memberikan rangsangan berupa *reward* kepada anak yang membuat anak menjadi tambah semangat saat membuat bentuk menggunakan *lego*. Anak-anak juga merasa puas saat membuat bentuk menggunakan *lego*, karena anak-anak dapat membuat bentuk secara bebas dan tidak dibantu oleh guru.

Berdasarkan data hasil pengamatan, kreativitas anak setelah diberikan tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan. Anak yang masuk dalam kriteria bintang 4 sebanyak 23 anak (82%), anak yang masuk dalam kriteria bintang 3 sebanyak tiga anak (11%), dua anak yang masuk dalam kriteria bintang 2 (7%), dan tidak ada anak yang masuk dalam kriteria bintang 1.

Hal-hal yang mendukung adanya peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan berupa semangat dan adanya kepercayaan diri pada anak. Namun masih ada anak yang memiliki kreativitas yang rendah, hal ini dikarenakan pada sang anak memiliki daya pikir yang rendah dan anak cenderung pendiam dan tidak mau bergabung dengan temannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Kelompok B2 RA Sunan Pandanaran dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada anak Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran yang berjumlah 28 siswa.
2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tidak melalui uji validasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perbaikan peningkatan kreativitas menggunakan permainan konstruktif yang dilaksanakan di RA Sunan Pandanaran Kelompok B2 dalam dua siklus, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreativitas sebelum dilakukan tindakan sampai tindakan di Siklus II, yakni kemampuan anak sebelum diberikan tindakan yang termasuk dalam kriteria bintang 4 ada 7 anak (25%). Pada Siklus I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan *play dough* pada anak, kemudian memberikan contoh permainan konstruktif pada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif. Pada Siklus II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan *lego*. Pada siklus I anak yang masuk kedalam kriteria bintang 4 ada 11 anak (39%). Pada siklus II anak yang memperoleh kriteria bintang 4 ada 23 anak (82%). Pembelajaran dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan awal yaitu di atas 76% dari jumlah total 28 anak.

Kegiatan permainan konstruktif yang dilakukan di RA Sunan Pandanaran dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyesuaikan dengan usia anak Taman Kanak-kanak, yakni anak membuat bentuk sesuai dengan benda yang dilihatnya dan sesuai dengan idenya sendiri.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan peneliti diatas, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah:

1. Bagi siswa

Kegiatan permainan konstruktif selain untuk meningkatkan kreativitas, diharapkan juga mampu meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain.

2. Bagi guru

Kegiatan permainan konstruktif hendaknya dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas lebih bervariasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas anak masih terbatas pada permainan konstruktif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan *play dough* dan *lego* sebagai media. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif serta menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga lebih meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- .(2006). *Panduan Bimbingan di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Devi Ari Mariani. (2008). *Bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini*. Diakses dari <http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/>. Pada tanggal 10 Desember 2012 Jam 19.00.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa) Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. (Alih Bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi) Jakarta : Universitas Indonesia-Press.
- Mulyasa. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdyakarya.
- Nurrahmah. (2012). Perbandingan Metode Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini antara Kelompok Bermain Aisyiyah Nurul Ilmi di Desa Argomulyo dengan Kelompok Bermain Pelangi Harapan di Desa Wukisari Kecamatan Cangkringan Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. UII
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia Nomor. 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusdinal & Elizal. (2005). *Pengelolaan kelas Di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Seto Mulyadi. (2004). *Bermain dan Kreativitas. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed
Jakarta: Rineka Cipta
- , (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suratno. (2005). *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarat: Departemen Pendidikan Nasional
- Susilowati. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Menggunakan Kirigami Pada Anak Kelompok B2 TK ABA Gendol Tempel Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta.
- Tri Wahyulis Setyowati. (2012.) Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B di TK ABA Nangkod Kejobong Purbalingga. *Skripsi*. Yogyakarta.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Utami Munandar. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks
- Zainal Aqip. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT IJIN PENELITIAN

1.1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan

1.2 Surat Izin Penelitian dari Pemda

1.3 Surat Izin Penelitian dari Bappeda

1.4 Surat Izin Penelitian dari RA Sunan Pandanaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2527 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

22 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Inovia Nurul Vebianti
NIM : 09111244038
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Candi III , Sardonoarjo, Ngaglik , Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : RA. Sunan Pandanaran
Subyek : Guru dan Siswa kelompok B2
Obyek : Kreativitas Anak
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3483/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY

Nomor : 2527/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 22 April 2013

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : INOVIA NURUL VEBIANTI NIP/NIM : 09111244038
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA. SUNAN PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 23 April 2013 s/d 23 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro * Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 23 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slebankab.go.id, E-mail : bappeda@slebankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1417 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3483/V/4/2013 Tanggal : 23 April 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : INOVIA NURUL VEBIANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244038
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Candi III Sardonoarjo Ngaglik Sleman
No. Telp / HP : 08562923505
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA SISWA KELOMPOK B2 DI RA. SUNAN PANDANARAN TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : Kabupaten Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 23 April 2013 s/d 23 July 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 23 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCI*RIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a



Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Ngaglik
6. Kepala RA. Sunan Pandanaran, Ngaglik
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan-UNY
8. Yang Bersangkutan

RAUDHATUL ATHFAL SUNAN PANDANARAN

Alamat: Candi Winangun, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta

Terakreditasi : A. No : 22-01/BAP/TU/XI/2008

No. Telepon : (0274) 7497958

SURAT KETERANGAN

Nomor : 068/KEP/RA. SPA/UII/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. Rustiyah, S. Pd. I
NIP : 19600526 198503 2 001
Jabatan : Kepala RA. Sunan Pandanaran

Dengan menyatakan bahwa :

Nama : Inovia Nurul Vebianti
NIM : 09111244038
Jurusan/Prodi : PPSD/PG-PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universita : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran” pada bulan April sampai dengan Juli tahun 2013, guna memperoleh data untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 30 Juli 2013

Kepala RA. Sunan Pandanaran



Hj. Rustiyah, S. Pd. I

NIP. 19600526 198503 2 001

LAMPIRAN 2

RENCANA KEGIATAN HARIAN

- 2.1 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
- 2.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
- 2.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
- 2.4 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
- 2.5 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Peretumuan Kedua
- 2.6 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Semester : II

Hari/tanggal : 29 April 2013

Tema/sub tema : Alam Semesta/benda-benda langit

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Mengekspresikan gerakan kepala, tangan, atau kaki sesuai irama musik/ritmik dengan lentur. (FMK10)	Anak dapat menggerakkan kepala, tangan, kaki dengan lentur	PL. menggerakkan kepala, tangan, kaki (kelincahan)	Lagu “kupikir-pikir” Anak langsung	Unjuk kerja				
Bersyair yang bernafaskan agama.(NAM4)	Anak dapat menyebutkan 25 nama Rasul	-PL. menyebutkan 25 nama Rasul. (religius)	Anak langsung	Unjuk kerja				
		Kegiatan inti (±60')						
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdough/tanah liat, pasir. DII (FMH37)	Anak dapat membuat bentuk matahari	PT. membuat bentuk matahari menggunakan <i>play dough</i> (kreatif)	<i>Play dough</i>	Hasil karya				
Menghubungkan gambar atau benda dengan kata (BHS29)	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai	PT. menghubungkan gambar matahari dengan tulisan matahari, bulan dengan tulisan bulan, bintang dengan tulisan bintang. (kecerdasan)	LKA Pensil	Penugasan				
Membilang/menyebut urutan bilangan dari	Anak dapat membilang jumlah	PT. membilang gambar bulan, bintang, matahari, dan	LKA Pensil	Penugasan				

1-10.(K32)	bintang, bulan, matahari, dan pelangi	pelangi.(kecerdasan)							
		Istirahat (±30')							
		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum							
		Kegiatan akhir (±30')							
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi. (BHS6)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	-Tanya jawab tentang guna matahari.	Anak langsung	observasi					
		- Informasi kegiatan besok							
		- Do'a, salam, pulang							

Ngaglik, 29 April 2013

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala RA, Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partiini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
--	---	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Semester : II

Hari/tanggal : 01 Mei 2013

Tema/sub tema : Alam Semesta/benda-benda langit

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sambil membawa beban (FMK2)	Anak dapat berjalan mundur, ke samping sambil membawa beban	PL. Berjalan mundur, kesamping sambil mabawa buku. (terampil)	Diri anak Buku	Unjuk Kerja				
Menyebutkan tempat-tempat ibadah (NAM5)	Anak dapat menyebutkan tempat-tempat ibadah yang ada di Indonesia	PL. menyebutkan macam-macam tempat ibadah menggunakan gambar. (religius)	Gambar-gambar tempat ibadah	Observasi				
		Kegiatan inti (±60')						
Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit. (K16)	Anak dapat membuat himpunan sama dan tidak sama.	- P.T “membuat himpunan sama dan tidak sama”(cerdas)	LKA Pensil	Penugasan				
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdough/tanah liat,	Anak dapat membuat bentuk bulan	PT. membuat bentuk bulan menggunakan <i>play dough</i> (Kreatif)	<i>Play dough</i>	Hasil karya				

pasir. Dll (FMH37)								
Menirukan kalimat sederhana (BHS3)	Anak dapat menirukan kembali 4-5 kalimat	-PT. menulis “bulan muncul di malam hari”	LKA Pensil	Penugasan				
		Istirahat (±30')						
		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum	Snack dan minum APE	Observasi				
		Kegiatan akhir (±30')						
Memberi keterangan/informasi tentang sesuatu hal.(BHS16)	Anak dapat bercerita tentang gerhana bulan	-bercerita tentang gerhana bulan	Globe Senter Bola pingpong	Unjuk kerja				
		- Informasi kegiatan besok						
		- Do'a, salam, pulang						

Ngaglik, 01 Mei 2013

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala RA, Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partiini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
--	--	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Hari/tanggal : 03 Mei 2013

Semester : II

Tema/sub tema : Alam Semesta/benda-benda langit

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Memberi keterangan/informasi tentang sesuatu hal.(BHS16)	Anak dapat bercerita tentang gerhana bulan	bercerita tentang gerhana matahari	Globe Senter	Unjuk kerja				
Menghibur teman yang sedih (SE17)	Anak dapat menghibur teman yang sedih	PL. Bermain ekspresi wajah (peduli)	diri anak	Unjuk kerja				
		Kegiatan inti (±60')						
menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama (B28)	Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama	-PT “melingkari huruf awal bulan, bintang, matahari, mata, pelangi, awan” (teliti)	Alat tulis LKA	Penugasan				
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdough/tanah liat, pasir. DII (FMH37)	Anak dapat membuat bentuk bulan	PT. membuat bentuk benda-benda langit menggunakan <i>play dough</i> secara berkelompok (Kreatif)	<i>Play dough</i>	Hasil karya				
Menghubungkan/me masangkan lambing bilangan dengan benda-benda sampai	Anak dapat membilang 1-20	PT. menghubungkan gambar benda-benda langit dengan angka yang sesuai	LKA Pensil	Penugasan				

20.(K36)								
		Istirahat ($\pm 30'$)						
		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum	Snack dan minum APE	Observasi				
		Kegiatan akhir ($\pm 30'$)						
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak (BHS15)	Anak dapat menyanyi lagu bintang kejora	PL. menyanyi lagu bintang kejora	Lagu bintang kejora Anak langsung	Unjuk kerja				
		- Informasi kegiatan besok						
		- Do'a, salam, pulang						

Ngaglik, 03 Mei 2013

<p>Mengetahui, Kepala R.A. Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
---	---	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Hari/tanggal : 06 Mei 2013

Semester : II

Tema/sub tema : Alam Semesta/gejala alam

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan tema(NAM8)	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	PL. membaca doa ketika ada petir. (religius)	Anak langsung Buku kumpulan doa	observasi				
Menari/senam menurut musik yang didengar(FMK13)	Anak dapat senam sesuai irama music yang didengar	PL.”menngerakkan anggota badan sesuai dengan irama musik”(lindcah)	Anak langsung Senam ceria	Unjuk kerja				
		Kegiatan inti (±60')						
Memperkirakan urutan pola berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan. Misal:merah-putih-biru(K27)	Anak dapat mengurutkan warna	PT.mewarnai gambar pelangi sesuai urutan warnanya “merah-biru-kuning”(teliti)	LKA Pewarna	Penugasan				
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdought/tanah liat, pasir. Dll (FMH37)	Anak dapat membuat bentuk bebas dari <i>leggo</i>	PT. membuat bentuk bebas menggunakan <i>leggo</i> .(kreatif)	<i>Leggo</i>	Hasil karya				

Menghubungkan gambar/benda dengan kata(BHS29)	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai	PT. menghubungkan gambar komet, pelangi, hujan, petir dengan tulisannya	LKA Alat tulis	Penugasan				
		Istirahat (±30')						
		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum	Snack dan minum APE	Observasi				
		Kegiatan akhir (±30')						
SE23 Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Bertutur kata santun)	Anak dapat menjawab pertanyaan	Tanya Jawab tentang hujan. (tanggung jawab)	Anak langsung	Observasi				
		- Informasi kegiatan besok						
		- Do'a, salam, pulang						

Ngaglik, 06 Mei 2013

<p>Mengetahui, Kepala RA Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partiini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
--	--	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Hari/tanggal : 08 Mei 2013

Semester : II

Tema/sub tema : Alam Semesta/bencana alam

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Melakukan permainan fisik, misal :petak umpet, kucing dan tikus.(FMK16)	Anak dapat bermain kucing dan tikus	PL. bermain kucing dan tikus dihalaman.(lincah)	Anak langsung	Unjuk kerja				
Suka menolong(NAM20)	Anak terlibat dalam percakapan	BCC Menolong teman yg kesulitan	Anak langsung	Percakapan				
		Kegiatan inti (±60')						
Mengungkapkan sebab akibat.(K6)	Anak dapat mengungkapkan sebab terjadinya sesuatu	PT. menghubungkan gambar.misal :bermain api menyebabkan kebakaran	LKA Pensil	Penugasan				
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdought/tanah liat, pasir. DII (FMH37)	Anak dapat membuat bentuk bebas dari leggo	PT. membuat bentuk bebas menggunakan leggo secara berkelompok.(kreatif)	Leggo	Hasil karya				
Melakuakn 3-5 perintah berurutan dengan benar	Anak dapat melakukan 3-5 perintah	PT. menempel, mengelem, menebalkan gambar dan tulisan.	Buku Lem Gambar	Hasil karya				
		Istirahat (±30')						
		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum	Snack dan minum	Observasi				

			APE					
		Kegiatan akhir (±30')						
Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya.(SE25)	Anak dapat menyimpan hasil karyanya	PL Menyimpan hasil karya hari ini	Hasil karya	Unjuk kerja				
		- Informasi kegiatan besok						
		- Do'a, salam, pulang						

Ngaglik, 08 Mei 2013

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala RA Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partiini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
--	--	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Hari/tanggal : 13 Mei 2013

Semester : II

Tema/sub tema : Alam Semesta/manfaat bumi

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Hasil Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
		Kegiatan awal (±30')						
Senang bermain dengan teman(NAM18)	Anak dapat menaati aturan yang telah di buat	PL. lomba menali sepatu"	Tali sepatu	Unjuk kerja				
Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (SE23)	Anak dapat menajwab pertanyaan	Tanya jawab nana-nama malaikat	Nama-nama malaikat	Observasi				
		Kegiatan inti (±60')						
Membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit(K16)	Anak dapat membedakan jumlah benda yang sama dan tidak sama	PT. memberi tanda (≠) untuk jumlahnya yang tidak sama dan memberi tanda (=) untuk gambar yang jumlahnya sama (cermat)	LKA Pensil	Penugasan				
Menciptakan berbagai bentuk menggunakan playdought/tanah liat, pasir. DII (FMH37)	Anak dapat membuat bentuk bebas dari <i>leggo</i>	PT. membuat bentuk bebas menggunakan <i>leggo</i> .(kreatif)	<i>Leggo</i>	Hasil karya				
Membaca gbr yang memiliki kata/kalimat sederhana (BHS30)	Anak dapat membaca buku cerita	PT Membaca buku cerita bergambar (gemar membaca)	Buku cerita	Penugasan				
		Istirahat (±30')						

		- Bermain, cuci tangan, berdo'a, makan dan minum	Snack dan minum APE	Observasi				
		Kegiatan akhir (±30')						
Mau meminjamkan miliknya(SE4)	Anak dp bermain peran meminjam buku dg abik	Demonstrasi cara meminjam buku	Buku Anak langsung	Percakapan				
		- Informasi kegiatan besok						
		- Do'a, salam, pulang						

Ngaglik, 13 Mei 2013

<p>Mengetahui, Kepala RA Sunan Pandanaran</p>  <p>Hj. Rustiyah, S. Pd.I NIP. 19600526 198503 2 001</p>	<p>Guru Kelas I</p>  <p>Partiini, S. Ag</p>	<p>Guru Kelas II</p>  <p>Hj. Eliya Zulfa</p>
---	--	---

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

3.1 Kisi-kisi Instrumen

3.2 Rubrik Penilaian

2.3 Lembar Observasi

KISI-KISI INSTRUMEN

Nama RA : RA Sunan Pandanaran

Kelompok : B2

Semester : II

Variabel	Sub variabel	Deskripsi
Kreativitas anak	Cara belajar	Anak dapat membuat bentuk dari benda yang pernah dilihatnya
	Rentang lama perhatian	Anak dapat membuat bentuk lebih dari 15 menit
	Kemampuan mengorganisasikan	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok
	Sudut pandang yang berbeda	Anak dapat membuat bentuk yang berbeda dengan lainnya
	Pengalaman	Anak dapat mencoba pengalaman baru saat membuat bentuk
	Bercerita	Anak dapat menceritakan hasil karyanya saat membuat bentuk

RUBRIK PENILAIAN *CHECK LIST*

Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Eksploratif	3	Anak sudah dapat membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk dengan dibantu oleh guru
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dan dibantu oleh guru
Rentang lama perhatian	3	Anak dapat membuat bentuk dalam waktu 11-15 menit
	2	Anak belum dapat membuat bentuk dalam waktu 6-10 menit
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dalam waktu 0-5 menit
Kemampuan mengorganisasikan	3	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk secara berkelompok namun pasif
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk secara berkelompok
Sudut pandang yang berbeda	3	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang berbeda dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang berbeda, namun bertanya kepada guru atau teman
	1	Anak tidak dapat membentuk sendiri yang berbeda dan masih dibantu oleh guru
Pengalaman	3	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk namun masih dibantu oleh guru
	1	Anak tidak mau mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru
Bercerita	3	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk dengan baik
	2	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk namun masih dibantu guru
	1	Anak tidak dapat menceritakan pengalamannya saat membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru

LEMBAR OBSERVASI

Petunjuk : Tandai pada kolom dengan tanda centang (√) sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Presentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr																				
2	Rzl																				
3	Del																				
4	Li																				
5	San																				
6	Des																				
7	Vit																				
8	Din																				
9	Fi																				
10	Hai																				
11	Hel																				
12	Ich																				
13	Ran																				
14	Sha																				
15	Mau																				
16	Az																				
17	Me																				
18	Fau																				

19	Nab																				
20	Ad																				
21	Nau																				
22	Rid																				
23	Fat																				
24	Sya																				
25	Ti																				
26	Ic																				
27	Mi																				
28	Ta																				

LAMPIRAN 4

FORMAT PENILAIAN

- 4.1 Penilaian Kegiatan Sebelum Tindakan
- 4.2 Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan Pertama
- 4.3 Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan Kedua
- 4.4 Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan Ketiga
- 4.5 Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan Pertama
- 4.6 Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan Kedua
- 4.7 Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan Ketiga

Penilaian Kegiatan Sebelum Tindakan

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√			√				√		√				√		√			14	78%
2	Rzl		√		√				√		√				√		√			15	83%
3	Del		√		√				√			√			√			√		12	72%
4	Li	√			√					√		√			√			√		12	72%
5	San		√			√			√		√					√			√	11	61%
6	Des		√			√			√				√		√				√	10	56%
7	Vit	√				√				√		√		√				√		12	72%
8	Din	√			√				√		√			√				√		15	83%
9	Fi		√			√				√		√				√		√		10	56%
10	Hai		√		√				√				√			√		√		11	61%
11	Hel	√			√				√			√		√			√			16	89%
12	Ich	√			√					√		√			√			√		13	72%
13	Ran		√			√			√			√			√			√		12	67%
14	Sha	√					√		√			√				√	√			12	67%
15	Mau		√				√		√				√			√		√		9	50%
16	Az		√			√				√			√			√		√		9	50%
17	Me			√		√				√		√				√			√	8	44%
18	Fau	√				√		√				√		√			√			14	78%
19	Nab		√		√			√				√				√		√		13	72%

20	Ad		√		√			√				√			√		√			14	78%
21	Nau	√			√			√			√				√		√			15	83%
22	Rid	√				√			√			√			√			√		12	67%
23	Fat		√			√			√		√				√			√		13	72%
24	Sya	√					√			√		√				√	√			11	61%
25	Ti	√				√				√			√			√			√	9	50%
26	Ic			√		√				√		√				√		√		9	50%
27	Mi		√				√			√			√			√		√		8	44%
28	Ta		√			√		√				√				√		√		12	67%
Total : 28 siswa																					
**** : 7 anak																					
*** : 17 anak																					
** : 4 anak																					
* : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan I

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√				√				√	√				√		√			14	78%
2	Rzl	√			√					√	√				√		√			15	83%
3	Del	√			√					√	√			√				√		15	83%
4	Li		√			√				√		√			√		√			12	67%
5	San	√			√					√		√				√		√		12	67%
6	Des		√			√				√		√				√	√			11	61%
7	Vit	√				√				√			√		√		√			12	67%
8	Din	√			√					√		√		√			√			15	83%
9	Fi		√			√				√	√					√	√			12	67%
10	Hai		√		√					√	√			√				√		14	78%
11	Hel		√		√					√	√			√			√			15	83%
12	Ich		√			√				√	√				√				√	11	61%
13	Ran	√				√				√	√					√			√	11	61%
14	Sha	√			√					√			√		√			√		12	67%
15	Mau		√			√				√			√			√		√		9	50%
16	Az			√	√					√	√				√		√			13	72%
17	Me		√			√				√		√				√			√	9	50%
18	Fau	√			√					√	√				√		√			15	83%
19	Nab		√			√				√	√					√		√		11	61%

20	Ad	√				√				√		√		√			√			14	78%
21	Nau		√		√					√	√			√				√		14	78%
22	Rid	√			√					√	√				√			√		14	78%
23	Fat	√				√				√			√			√			√	9	50%
24	Sya	√				√				√		√			√			√		11	61%
25	Ti			√	√					√			√			√		√		9	50%
26	Ic			√		√				√			√		√			√		9	50%
27	Mi		√				√			√		√				√			√	8	44%
28	Ta			√		√				√			√			√	√			9	50%
Total : 28 siswa **** : 10 anak *** : 11 anak ** : 7 anak * : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√			√					√		√			√		√			14	78%
2	Rzl		√		√					√	√				√		√			14	78%
3	Del	√			√					√	√				√		√			15	83%
4	Li	√			√					√	√			√				√		15	835%
5	San		√		√					√		√				√		√		11	61%
6	Des	√				√				√		√			√		√			12	72%
7	Vit		√			√				√		√			√			√		11	61%
8	Din	√			√					√	√			√			√			16	89%
9	Fi		√			√				√			√		√		√			11	61%
10	Hai	√				√				√	√				√		√			14	78%
11	Hel	√			√					√	√			√			√			16	89%
12	Ich	√				√				√	√				√				√	12	67%
13	Ran	√			√					√		√				√			√	11	61%
14	Sha		√			√				√		√		√				√		13	72%
15	Mau		√			√				√			√		√				√	9	50%
16	Az	√				√				√			√		√			√		11	61%
17	Me		√		√					√			√			√	√			11	61%
18	Fau	√			√					√	√			√			√			16	89%
19	Nab			√		√				√		√			√		√			11	61%

20	Ad		√		√					√		√		√			√			14	78%
21	Nau	√				√				√	√			√			√			15	83%
22	Rid		√			√				√			√	√				√		11	61%
23	Fat		√		√					√	√				√			√		13	72%
24	Sya	√			√					√	√				√			√		14	78%
25	Ti	√				√				√		√			√		√			13	72%
26	Ic		√			√				√		√				√			√	9	50%
27	Mi			√		√				√			√		√			√		9	50%
28	Ta			√		√				√		√				√		√		9	50%
Total : 28 siswa																					
**** : 11 anak																					
*** : 13 anak																					
** : 4 anak																					
* : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus I Pertemuan III

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√				√		√				√			√			√		14	78%
2	Rzl	√			√				√			√				√	√			14	78%
3	Del	√				√		√				√			√			√		14	78%
4	Li	√			√			√			√				√		√			17	94%
5	San		√			√		√			√					√			√	13	72%
6	Des		√			√			√			√			√		√			13	72%
7	Vit			√	√				√			√			√		√			13	72%
8	Din	√			√			√			√				√			√		16	89%
9	Fi			√	√				√			√				√	√			12	67%
10	Hai	√			√					√	√					√	√			14	78%
11	Hel	√			√			√			√			√			√			18	100%
12	Ich		√			√			√			√			√		√			13	72%
13	Ran		√		√			√					√		√			√		13	72%
14	Sha			√		√			√		√				√			√		12	67%
15	Mau		√			√				√	√					√			√	9	50%
16	Az			√		√			√		√				√		√			12	72%
17	Me	√			√				√		√				√			√		9	83%
18	Fau	√			√				√		√				√			√		15	83%
19	Nab			√		√			√			√				√			√	9	50%

20	Ad	√			√				√		√				√		√		14	78%
21	Nau		√		√			√			√			√			√		14	78%
22	Rid	√				√		√			√			√		√			16	89%
23	Fat	√			√				√			√		√				√	12	72%
24	Sya		√			√			√			√			√	√			11	61%
25	Ti	√			√					√		√			√		√		12	67%
26	Ic		√			√				√			√		√		√		9	50%
27	Mi		√			√				√			√		√			√	9	50%
28	Ta		√			√			√				√			√		√	14	50%
Total : 28 siswa **** : 12 anak *** : 11 anak ** : 5 anak * : 0 anak																				

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan I

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr		√		√					√	√			√				√		14	78%
2	Rzl	√			√					√	√			√				√		15	83%
3	Del		√		√					√		√		√			√			14	78%
4	Li		√		√					√	√				√		√			14	78%
5	San			√	√					√		√			√			√		14	61%
6	Des		√		√					√	√				√		√			14	78%
7	Vit		√			√				√	√				√			√		13	61%
8	Din	√			√					√	√			√			√			16	89%
9	Fi	√			√					√	√				√			√		14	78%
10	Hai		√		√					√		√		√			√			14	78%
11	Hel	√			√					√	√			√			√			16	89%
12	Ich			√		√				√	√				√			√		11	61%
13	Ran		√			√				√		√				√			√	12	50%
14	Sha	√			√					√		√		√				√		14	78%
15	Mau		√			√				√			√			√		√		9	50%
16	Az	√				√				√			√			√			√	13	50%
17	Me		√		√					√		√				√		√		14	61%
18	Fau	√			√					√	√				√		√			15	83%
19	Nab			√		√				√		√				√			√	13	44%

20	Ad	√			√					√		√			√		√			14	78%
21	Nau		√		√					√	√			√			√			15	83%
22	Rid	√				√				√	√				√		√			14	78%
23	Fat	√			√					√	√				√		√			15	83%
24	Sya		√			√				√	√				√		√			13	72%
25	Ti			√	√					√		√				√		√		12	56%
26	Ic			√		√				√		√				√		√		9	50%
27	Mi		√				√			√			√			√		√		8	44%
28	Ta		√			√				√			√			√		√		9	50%
Total : 28 siswa																					
**** : 15 anak																					
*** : 6 anak																					
** : 7 anak																					
* : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√			√					√	√			√			√			16	89%
2	Rzl	√			√					√	√			√			√			16	89%
3	Del		√		√					√	√				√		√			14	78%
4	Li	√			√					√	√					√	√			14	78%
5	San		√			√				√		√				√		√		15	56%
6	Des		√		√					√	√			√				√		14	78%
7	Vit		√			√				√	√				√			√		13	72%
8	Din	√			√					√	√			√			√			16	89%
9	Fi	√				√				√	√				√		√			14	78%
10	Hai	√			√					√	√				√		√			15	83%
11	Hel	√			√					√	√			√				√		15	83%
12	Ich		√		√					√		√		√				√		12	72%
13	Ran	√				√				√	√			√			√			15	83%
14	Sha	√			√					√	√					√	√			14	78%
15	Mau			√		√				√		√				√			√	8	44%
16	Az		√		√					√		√			√		√			13	72%
17	Me		√		√					√	√				√		√			14	78%
18	Fau	√			√					√	√			√				√		15	83%

19	Nab	√				√				√	√					√		√		12	67%
20	Ad		√		√					√	√				√		√			14	78%
21	Nau		√		√					√	√			√			√			15	83%
22	Rid	√			√					√		√			√		√			14	78%
23	Fat		√		√					√	√				√		√			14	78%
24	Sya	√			√					√		√				√	√			13	72%
25	Ti		√		√					√	√				√			√		14	72%
26	Ic			√		√				√		√				√		√		9	50%
27	Mi			√		√				√			√			√		√		9	44%
28	Ta			√		√				√	√					√			√	9	50%
Total : 28 siswa **** : 17 anak *** : 7 anak ** : 4 anak * : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Penilaian Kegiatan Siklus II Pertemuan III

No.	Nama	Eksploratif			Rentang Lama Perhatian			Kemampuan Mengorganisasikan			Sudut Pandang yang Berbeda			Pengalaman			Bercerita			Total Nilai	Persentase
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Afr	√			√			√				√			√		√			16	89%
2	Rzl	√			√			√			√			√			√			18	100%
3	Del	√				√			√		√			√			√			16	89%
4	Li	√			√				√		√				√		√			16	89%
5	San		√		√					√	√				√		√			14	78%
6	Des		√		√			√				√			√		√			14	78%
7	Vit	√				√		√				√			√		√			15	78%
8	Din	√			√			√			√			√				√		17	94%
9	Fi	√			√				√			√			√		√			15	83%
10	Hai		√			√		√				√				√	√			14	78%
11	Hel	√			√			√			√			√			√			18	100%
12	Ich		√		√			√					√		√			√		13	72%
13	Ran	√			√					√	√				√		√			15	83%
14	Sha		√		√			√			√			√			√			17	94%
15	Mau		√			√				√			√			√		√		10	50%
16	Az	√			√				√		√					√	√			15	83%
17	Me		√		√					√	√			√				√		14	78%
18	Fau	√			√			√			√			√			√			18	100%
19	Nab																			16	78%

20	Ad		√		√			√			√			√			√			15	83%
21	Nau	√			√			√			√			√				√		17	94%
22	Rid	√			√				√		√			√			√			17	94%
23	Fat		√		√			√				√			√		√			14	78%
24	Sya	√				√			√		√			√				√		17	78%
25	Ti		√			√		√				√		√			√			16	78%
26	Ic		√			√			√			√				√	√			12	61%
27	Mi			√		√				√			√		√				√	9	44%
28	Ta	√			√					√		√				√		√		12	67%
Total : 28 siswa **** : 23 anak *** : 3 anak ** : 2 anak * : 0 anak																					

Keterangan : Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

- 4.1 Kondisi Awal Sebelum Tindakan
- 4.2 Kondisi Awal Sebelum Tindakan
- 4.3 Kegiatan Anak Saat Membuat Matahari
- 4.4 Kegiatan Anak Saat Membuat Bulan
- 4.5 Kegiatan Anak Saat Membuat Benda-benda Langit Secara Berkelompok
- 4.6 Kegiatan Anak Saat Membuat Benda-benda Langit Secara Berkelompok
- 4.7 Kegiatan Anak Saat Membuat Mentuk Menggunakan *lego*
- 4.8 Hasil Karya Anak Saat Membuat Bentuk Menggunakan *lego*
- 4.9 Kegiatan Anak Saat Membuat Mentuk Menggunakan *lego* Secara Berkelompok
- 4.10 Hasil Karya Anak Saat Membuat Bentuk Secara Berkelompok

Foto kegiatan anak



Gambar 4. Kondisi awal sebelum tindakan



Gamabr 5. Kondisi awal sebelum tindakan



Gambar 6. Kegiatan anak saat membuat matahari



Gambar 7. Kegiatan anak saat membuat bulan



Gambar 8. Kegiatan anak saat membuat benda-benda langit secara berkelompok



Gambar 9. Kegiatan anak saat membuat benda-benda langit secara berkelompok



Gambar 10. Kegiatan anak saat membuat bentuk menggunakan *lego*



Gambar 11. Hasil karya anak saat membuat bentuk menggunakan *lego*



Gambar 12. Kegiatan anak saat membuat bentuk menggunakan lego secara berkelompok



Gambar 13 . Hasil karya anak saat membuat bentuk secara berkelompok